Tormenta RPG
Pistoleiro
Lucas Raulino

Este ebook contém uma nova classe para Tormenta RPG, o Pistoleiro.

Ela é uma adaptação da classe Gunslinger do sistema Pathfinder, publicado pela Paizo:

http://paizo.com/pathfinderRPG/prd/ultimateCombat/classes/gunslinger.html

Com elementos do Gunslinger Martial Archetype for Fighters para D&D 5ª edição, criado por Matthew Mercer:

http://www.dmsguild.com/product/170778/Gunslinger-Martial-Archetype-for-Fighters?src=slider_view&filters=45469

Tormenta RPG é um produto da Editora Jambô:

http://jamboeditora.com.br/categoria/tormenta/

Arte:

Erica Awano - http://ericaawano.tumblr.com/

Cordania - http://cordania.deviantart.com/

Justin Wong – http://justinwongart.tumblr.com/

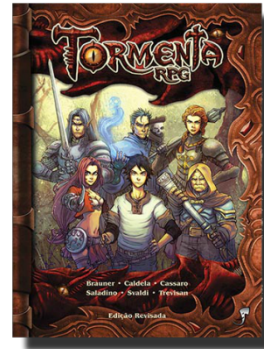
Kozivara - http://kozivara.deviantart.com/

PJ464 - http://pj464.deviantart.com/

The Beke - http://thebeke.deviantart.com/

Artes adicionais retiradas dos manuais da linha Tormenta RPG, Pathfinder e Reinos de Ferro.

Adaptação e Texto: Lucas Raulino.

Para usar as regras contidas nesse ebook, você vai precisar do Tormenta RPG - Módulo básico:

https://nerdz.etc.br/produto/tormenta-rpg-edicao-revisada-digital/

Sumário

Valkaria criou os homens,
mas a pistola os igualou.
- Sam, o armeiro

Pistoleiro

O caçador de recompensas implacável. O xerife linha dura. A bandida procurada. O duelista fanfarrão. Desbravadores de uma nova forma de combate. Loucos aos olhos de alguns, pioneiros aos olhos de outros. Para esses homens e mulheres existem poucos problemas que não possam ser resolvidos com pólvora, chumbo e sangue frio. Esses são os pistoleiros.

Pistoleiros (também conhecidos como vaqueiros ou cowboys) são mestres no manejo de armas de fogo. Esses aventureiros durões são um tipo recente no Reinado, que se tornou mais comum graças à popularização das armas de pólvora nas fronteiras da civilização. Seja nas planícies áridas de Smokestone ou nas praias paradisíacas de Quelina, um pistoleiro está sempre pronto para uma rodada de Wyrt, um trago de rum e um duelo ao pôr do sol.

Aventuras: Pistoleiros raramente perdem a oportunidade de participar de trabalhos onde o lucro é garantido. Caçar criminosos procurados e assaltar diligências estão entre as atividades preferidas desses aventureiros. Para alguns pistoleiros, a fama e prestígio provenientes de uma grande aventura são a própria recompensa. Mas, sem sombra de duvida, nada motiva mais um pistoleiro do que a oportunidade de vingar-se de um antigo inimigo. Historias de pistoleiros vingativos que cruzaram meio mundo atrás do assassino de sua família são populares nos saloons e tavernas do Reinado.

Tendência: Um Pistoleiro pode pertencer a qualquer tendência. A maioria deles é neutra, preferindo não se envolver em problemas que não sejam de sua alçada. Existem pistoleiros bondosos, verdadeiros samaritanos cujas motivações nem sempre são claras, mas que estão prontos para defender inocentes ao menor sinal de injustiça. Existem também pistoleiros malignos, assassinos capazes de cometer atrocidades terríveis sem um pingo de remorso. Pistoleiros leais geralmente tornam-se Xerifes de Azgher, enquanto pistoleiros caóticos levam a vida como uma grande aposta.

Religião: Pistoleiros não são particularmente religiosos, embora muitos cultivem certa simpatia por Garth, o Deus da Pólvora. Azgher também é popular entre pistoleiros leais, enquanto Hyninn e Nimb costumam receber preces de pistoleiros neutros e caóticos.

Histórico: Pistoleiros quase sempre se originam de Smokestone, das ilhas piratas do Mar Negro ou outras localidades onde o controle de armas de fogo é brando. Muitos pistoleiros são treinados por uma figura paterna que lhes ensina os segredos da pólvora, outros simplesmente encontraram nas armas de fogo um meio de se defender dos perigos de uma vida fora-da-lei.

Raças: Humanos e anões são os pistoleiros mais comuns, seguidos por meio-elfos, meio-orcs e centauros. Goblins, devido sua aptidão natural com pólvora, também costumam seguir o caminho do pistoleiro. Raças pequenas, como halfings e sprites, por vezes recorrem às armas de fogo como meio de compensar sua pouca força física. Outras raças são mais raras, mas quase todas podem se tornar pistoleiros.

Outras classes: Pistoleiros geralmente agem sozinhos ou em pequenos bandos. Quando integrados em um grupo de aventureiros, costumam preferir a companhia de Swashbucklers, bardos e ladinos. Por sua intimidade com pólvora e armas de fogo, pistoleiros podem despertar a desconfiança de classes que preferem um estilo de combate mais conservador, como paladinos, samurais, monges e guerreiros.

Características de Classe

Pontos de Vida: um pistoleiro começa com 16 pontos de vida (+ modificador de Constituição) e ganha 4 PV (+ mod. Con) por nível seguinte.

Perícias Treinadas: 4 + modificador de Inteligência.

Perícias de Classe: Acrobacia (Des), Atletismo (For), Cavalgar (Des), Enganação (Car), Furtividade (Des), Iniciativa (Des), Intimidação (Car), Obter Informação (Car), Ofício (Int), Percepção (Sab) e Sobrevivência (Sab).

Talentos Adicionais: Usar Armaduras (leves), Usar Armas (simples), Usar Arma Exótica (armas de fogo), Fortitude Maior, Reflexos Rápidos.

Habilidades de Classe

Armeiro: o pistoleiro começa o jogo com uma pistola ou mosquete a sua escolha. Além disso, também recebe Treino em Perícia (Ofício [armeiro]) como talento adicional.

Bravura*:* no começo de cada dia, o pistoleiro recebe um número de pontos de bravura igual a seu modificador de Sabedoria (mínimo 1). O número de pontos de bravura que um pistoleiro possui nunca pode exceder seu modificador de Sabedoria. O pistoleiro pode recuperar pontos de bravura das seguintes formas:

Acerto crítico com uma arma de fogo: Toda vez que o pistoleiro consegue um acerto crítico com uma arma de fogo durante o calor do combate, ele recupera 1 ponto de bravura.

Finalização com uma arma de fogo: Quando o pistoleiro reduz uma criatura para 0 ou menos pontos de vida com um ataque de uma arma de fogo, ele recupera 1 ponto de bravura. Se a morte foi consequência de um acerto crítico, você recebe apenas um ponto de bravura, e não dois.

Proezas: pistoleiros usam pontos de bravura para executar proezas. Algumas proezas concedem ao pistoleiro bônus ou efeitos instantâneos, enquanto outras concedem efeitos mais duradouros. Algumas proezas duram enquanto o pistoleiro tiver pelo menos 1 ponto de bravura. Um pistoleiro só pode usar uma proeza se possuir o nível exigido, e não pode combinar múltiplas proezas em um único ataque. No 1° nível você recebe um grupo de três proezas. No 3° nível, e a cada quatro níveis seguintes, recebe outro grupo de três proezas.

Nível 1 - Atirador: o pistoleiro pode gastar 1 ponto de bravura e rolar outra vez uma jogada de ataque à distância que tenha recém realizado. Você deve aceitar a segunda rolagem, mesmo que seja pior que a primeira.

Nível 1 - Esquiva do Pistoleiro: o pistoleiro possui uma aptidão natural para sair do caminho de ataques à distância. Quando um ataque à distância é feito contra o pistoleiro, ele pode gastar 1 ponto de bravura para mover-se 1,5m como uma reação. Fazer isso concede ao Pistoleiro um bônus de +2 na CA contra esse ataque. Deslocar-se dessa forma provoca ataques de oportunidade. Alternativamente, o pistoleiro pode se jogar no chão como uma reação, se fizer isso, seus oponentes recebem uma penalidade de -4 para atacá-lo à distância. O pistoleiro só pode usar essa habilidade se estiver usando armadura leve ou média e se não estiver sofrendo penalidade de carga.

Nível 1 - Reparo Rápido: como uma ação de movimento, o pistoleiro pode reparar uma arma emperrada que estiver segurando, desde que ela tenha emperrado devido a uma falha de disparo.* O pistoleiro deve gastar 1 ponto de bravura para executar essa proeza.

Nível 3 - Rápido no Gatilho: se possuir pelo menos 1 ponto de bravura, o pistoleiro recebe um bônus de +2 em Iniciativa e pode sacar e guardar qualquer arma de fogo como uma ação livre.

Nível 3 - Coronhada: como uma ação padrão, o pistoleiro pode realizar um ataque surpresa com a coronha ou empunhadura de sua arma de fogo. A arma de fogo passa a ser considerada uma arma corpo-a-corpo, e o pistoleiro não sofre penalidades por manuseá-la. O dano causado pela coronhada é do tipo esmagamento. Armas de fogo de uma mão, como pistolas, provocam 1d4 pontos de dano. Mosquetes e outras armas de fogo de duas mãos provocam 1d6 pontos de dano. Esse

Pistoleiro

Nível	BBA	Habilidades de Classe
1º	+1	Armeiro, Bravura, Proezas
2º	+2	Agilidade
3º	+3	Proezas
4º	+4	Técnica de luta
5º	+5	Treinamento avançado 1
6º	+6	Bônus na CA +1
7º	+7	Proezas
8º	+8	Técnica de luta
9º	+9	Treinamento avançado 2
10º	+10	Bônus na CA +2
11º	+11	Proezas
12º	+12	Técnica de luta
13º	+13	Treinamento avançado 3
14º	+14	Bônus na CA +3
15º	+15	Proezas
16º	+16	Técnica de luta
17º	+17	Treinamento avançado 4
18º	+18	Bônus na CA +4
19º	+19	Proezas
20º	+20	Bravura indômita, Técnica de luta

* Veja página 8 para maiores informações.

é o dano da coronhada para armas médias, mas ele varia de acordo com a categoria de tamanho da arma de fogo. A margem de ameaça da coronhada é sempre 20/x2. Se o ataque acertar, o pistoleiro pode iniciar uma manobra derrubar contra o oponente como uma ação livre. Realizar esse proeza custa 1 ponto de bravura.

Nível 3 - Tiro Utilitário: se o pistoleiro possuir pelo menos 1 ponto de bravura, ele pode executar os seguintes tiros utilitários. Cada tiro utilitário pode ser aplicado em qualquer ataque de uma arma de fogo, mas o pistoleiro deve declarar qual disparo utilitário está usando antes de disparar.

• *Destruir Fechadura* - você pode substituir um teste de Ladinagem por uma jogada de ataque para tentar abrir uma fechadura. Se o valor da jogada de ataque for maior ou igual a CD da fechadura, você destrói a fechadura com um tiro preciso, sem causar danos colaterais.

• *Mover Objeto Inanimado* - o pistoleiro pode mover um objeto inanimado Mínimo ou menor, que não esteja sendo segurado por uma criatura, com um tiro. Um objeto inanimado Mínimo tem CA 7, um objeto inanimado Diminuto tem CA 9, um objeto inanimado Ínfimo tem CA 13. Faça um ataque contra o objeto, se acertar não causa dano ao objeto com o tiro, mas pode movê-lo a até 4,5m para longe da origem do disparo.

• *Cauterizar* - O pistoleiro pode cauterizar um ferimento com o cano quente de uma arma de fogo recém disparada. Se fizer isso, recebe um bônus de +5 no teste de Cura para estabilizar um personagem sangrando. Ele também pode, como uma ação de movimento, usar essa proeza para eliminar os efeitos negativos de sangramento causados por talentos como Estocada Cruel.

Nível 7 - Tiro Violento: o pistoleiro pode gastar 1 ou mais pontos de bravura antes de fazer um ataque com uma arma de fogo. Para cada ponto de bravura gasto, o ataque recebe +1 no valor de falha de disparo da arma. Se o ataque acertar, você pode aumentar o dano da arma de fogo em um dado para cada ponto de bravura gasto. Se o ataque errar, os pontos de bravura são gastos mesmo assim. Exemplo: um pistoleiro gasta 3 pontos de bravura para executar um tiro violento com sua pistola. O valor de falha de disparo da arma para esse ataque passa a ser 4. No entanto, se acertar o ataque causará 5d6 pontos de dano (2d6 da pistola + 3d6 do tiro violento).

Nível 7 - Tiro Intimidador: se possuir pelo menos 1 ponto de bravura, você pode intimidar uma criatura errando propositalmente uma tiro que poderia acertar com uma arma de fogo. Faça um ataque com uma arma de fogo, se vencer a CA do alvo não causa dano, em vez disso a criatura fica desprevenida até o começo de seu próximo turno.

Nível 7 - Tiro Sagaz: o pistoleiro pode gastar 1 ponto de bravura e escolher uma parte específica do corpo de um inimigo como alvo de seu próximo ataque com uma arma de fogo. Se o ataque errar, o ponto de bravura é perdido mesmo assim. Se o pistoleiro for capaz de realizar múltiplos ataques, ele pode usar essa proeza em todos os ataques pelo custo de 1 ponto de bravura por ataque. Criaturas que sejam alvo dessa habilidade têm direito a um teste de Fortitude (CD 10 + metade do nível do pistoleiro + mod. Des) para resistir aos efeitos.

• *Braços* – Com um acerto, o alvo sofre dano normal e larga um item segurado à escolha do pistoleiro.

• *Cabeça* – Com um acerto, o alvo sofre dano normal e fica confuso por 1 rodada.

• *Pernas* – Com um acerto, o alvo sofre dano normal e é derrubado.

• *Torso* – Com um acerto, o alvo sofre dano normal e é empurrado 3 metros para longe do pistoleiro.

• *Asas* – Com um acerto, o alvo sofre dano normal e cai 6m se estiver voando.

Nível 11 - Tiro Cruel: sempre que você acertar um ataque com uma arma de fogo pode gastar 1 ponto de bravura para, além de causar dano, deixar seu oponente sangrando. Ele deve fazer um teste de Constituição contra CD 15 no início de cada turno; se for bem-sucedido, estabiliza-se. Se falhar, sofre 1d4 pontos de dano e continua sangrando. Alternativamente, você pode gastar 2 pontos de bravura para provocar 1d4 pontos de dano de Força, Destreza ou Constituição (à escolha do pistoleiro). Criaturas imunes a acertos críticos também são imunes a esta habilidade. O efeito dessa habilidade não se acumula consigo mesma.

Nível 11 - Contenção de Danos: durante um combate, o pistoleiro pode gastar 1 ponto de bravura para continuar usando uma arma de fogo que tenha quebrado devido a uma falha de disparo. A arma pode ser utilizada normalmente até uma nova falha de disparo ocorrer ou o combate acabar, quando então a arma retorna ao seu estado quebrado.

Nível 11 - Recarga Relâmpago: se possuir pelo menos 1 ponto de bravura, o tempo que o pistoleiro leva para recarregar uma arma de fogo diminui em uma categoria (cumulativo com Rapidez de Recarga e a inovação tecnológica recarga rápida).

Nível 15 - Evasivo: se o pistoleiro possuir pelo menos um 1 ponto de bravura, ele recebe o benefício das habilidades de classe do ladino evasão, esquiva sobrenatural e esquiva sobrenatural aprimorada.

Nível 15 - Tiro Ameaçador: o pistoleiro pode gastar 1 ponto de bravura , disparar uma arma de fogo para o alto, e afetar todos os adversários a até 9m com um efeito similar a magia medo. Criaturas afetadas por essa habilidade têm direito a um teste de Vontade (CD 10 + metade do nível do pistoleiro + mod. Sab). Uma criatura bem-sucedida no teste de Vontade, em vez disso, fica abalada por uma rodada.

Nível 15 - Sorte do Pistoleiro: o pistoleiro pode repetir um teste de resistência ou de perícia que tenha falhado. O custo é 1 ponto de bravura para testes de perícia e 2 pontos de bravura

para testes de resistência. Você deve ficar com o segundo resultado, mesmo que seja pior que o primeiro. O custo dessa proeza não pode ser reduzido com a habilidade bravura indômita.

Nível 19 - Enganar a Morte: sempre que o pistoleiro é reduzido a 0 pontos de vida ou menos, ele pode gastar imediatamente todos os seus pontos de bravura remanescentes (mínimo de 1) para em vez disso ser reduzido para 1 ponto de vida.

Nível 19 - Tiro Atordoante: quando o pistoleiro atinge uma criatura, ele pode gastar 2 pontos de bravura para atordoar a criatura por uma rodada. A criatura tem direito a um teste de Fortitude (CD 10 + metade do nível do pistoleiro + mod. Sab) para resistir ao efeito. Criaturas imunes a acertos críticos também são imunes a esta habilidade.

Nível 19 - Tiro Mortal: sempre que o pistoleiro conseguir um acerto crítico com uma arma de fogo (mesmo usando outra proeza), ele pode gastar um ponto de bravura para aumentar em uma categoria o multiplicador de dano da arma para esse ataque. Exemplo: Usar está habilidade em um mosquete aumenta seu multiplicador de dano de x3 para x4.

Agilidade: a partir do 2° nível, o pistoleiro recebe um bônus de +1 na CA enquanto usar armaduras leves ou nenhuma armadura. Esse bônus aumenta em +1 a cada quatro níveis adicionais além do 2° nível (para um máximo de +5 no 18° nível).

Técnica de Luta: no 4º nível, você recebe um talento de combate adicional. No 8º nível, e a cada quatro níveis seguintes, você recebe outro talento de combate.

Treinamento Avançado: no 5° nível, você pode escolher uma arma de fogo específica (como, pistola, mosquete ou bacamarte). Você recebe +1 nas jogadas de ataque e dano com a arma escolhida e, além disso, recebe um bônus de +2 no teste de Ofício (armeiro) para consertar e desemperrar essa arma. A cada 4 níveis seguintes (9°, 13° de 17°), você ganha novamente essa habilidade, podendo escolher a mesma arma (com benefícios cumulativos) ou outra arma de fogo.

Bravura Indômita: no 20° nível escolha duas proezas, agora você pode realizar essas proezas por 1 ponto de bravura a menos que o normal. Se o número de pontos de bravura para realizar uma proeza é reduzido a 0, o pistoleiro ainda sim pode realizar esse proeza enquanto possuir pelo menos 1 ponto de bravura. Se a proeza já podia ser realizada se você possuísse pelo menos 1 ponto de bravura, você agora pode executar essa proeza mesmo se não possuir mais pontos de bravura.

Novos Talentos

Os talentos a seguir são complementares para o pistoleiro. Eles também podem ser adquiridos por personagens de outras classes, caso atendam aos pré-requisitos.

Atirador Hábil (Combate)

Você consegue manter-se atento ao seu redor, mesmo enquanto atira ou recarrega suas armas.

Pré-requisitos: Mobilidade.

Benefício: se estiver na área de ameaça de um inimigo, você não provoca ataques de oportunidade por fazer um ataque a distância contra outro alvo e nem por recarregar uma arma de disparo.

Bala com Nome (Perícia)

Você pode fabricar munições destinadas para matar inimigos específicos.

Pré-requisitos: habilidade de classe bravura ou Pistoleiro Amador, treinado em Conhecimento (armeiro), bônus base de ataque +5.

Benefícios: sempre que você fabricar munição para uma arma de fogo, você pode inscrever uma bala com o nome de um alvo específico. A bala recebe o poder especial anticriatura apenas contra a criatura escolhida. Se a bala for usada para atacar outro alvo, a jogada de ataque recebe uma penalidade de -2. Fabricar

uma bala com nome custa 1 ponto de bravura e reduz sua quantidade máxima de pontos de bravura em 1 até a bala com nome ser disparada ou destruída.

Bravura Extra (Combate)

Pré-requisitos: habilidade de classe bravura ou Pistoleiro Amador.

Benefício: você recebe 2 pontos de bravura adicionais.

Especial: se você possuir níveis na classe pistoleiro, pode escolher esse talento diversas vezes. Seus efeitos se acumulam.

Girar Pistola (Combate)

Você é capaz de fazer malabarismos incríveis com suas pistolas, tornado difícil prever onde você irá atirar.

Pré-requisitos: habilidade de classe bravura ou Pistoleiro Amador, treinado em Atuação, Foco em Arma.

Benefícios: você pode, como uma ação de movimento, gastar 1 ponto de bravura para tentar fintar um alvo usado uma arma de fogo na qual você tenha Foco em Arma. O alvo deve estar dentro do incremento de distância da arma e ser capaz de vê-lo.

Normal: fintar em combate exige uma ação padrão.

Sem Nome (Perícia)

Você não precisa de um disfarce elaborado para esconder sua identidade.

Pré-requisitos: habilidade de classe bravura ou Pistoleiro Amador, treinado em Enganação.

Benefício: você recebe +2 em testes de Enganação. Além disso, você pode gastar 1 ponto de bravura para receber um bônus de +10 em testes de Enganação para disfarces, mas apenas quando tenta ocultar sua verdadeira identidade.

Pistoleiro Amador (Combate)

Você tem bravura, mesmo que não seja um pistoleiro.

Pré-requisitos: não possuir níveis de pistoleiro.

Benefício: você recebe uma proeza de 1° nível da habilidade de classe do pistoleiro. Além disso, no começo de cada dia você recebe 1 ponto de bravura para executar essa proeza. Você ganha mais 1 ponto de bravura quando finaliza uma criatura com uma arma de fogo e quando consegue um acerto critico com uma arma de fogo, até o limite de seu modificador de Sabedoria.

Especial: se você adquirir níveis de pistoleiro, você pode imediatamente trocar esse talento por Bravura Extra.

Proeza Favorita (Combate)

Você tem uma proeza predileta, e pode executá-la com mais facilidade.

Pré-requisitos: habilidade de classe bravura, pistoleiro 11° nível.

Benefício: escolha uma proeza da qual precise gastar 1 ponto de bravura para realizar. Uma vez por rodada, você pode realizar essa proeza por um 1 ponto de bravura a menos. Você só pode reduzir o custo de uma proeza dessa forma se possuir pelo menos 1 ponto de bravura.

Tiro Ricochete (Combate)

Você pode ricochetear um tiro de uma superfície sólida para acertar inimigos sob cobertura.

Pré-requisitos: habilidade de classe bravura ou Pistoleiro Amador, Lutar às Cegas.

Benefícios: quando fizer uma jogada de ataque com uma arma de fogo, você pode gastar 1 ponto de bravura para ignorar cobertura (incluído cobertura total). Você ainda sofre quaisquer outras penalidades por não enxergar o alvo (como camuflagem).

Novas Armas

As leis rígidas do Reinado restringiram severamente a fabricação de novos tipos de armas de fogo. Mas isso não impediu alguns mestres armeiros de continuar exercendo sua arte na reclusão de suas oficinas. A seguir você encontrará 5 novas armas de pólvora, fruto do trabalho desses incautos artesões, e também uma tabela indicando o valor de falha de disparo das armas de fogo mais comumente encontradas em Arton.

Descrição das Armas

Bacamarte: uma das armas preferidas por piratas para "limpar" o convés de navios inimigos durante abordagens. O bacamarte lembra um mosquetão, só que possuí um cano mais largo, com a extremidade em formato de funil. Essa arma sacrifica alcance e precisão por uma maior área de efeito. O bacamarte utiliza como munição um punhado de bilhas de chumbo que, depois de disparadas, se espalham pelo ar perfurando todas as criaturas em seu caminho (uma área equivalente a um cone de 6m). Faça um único ataque de toque à distância contra todas as criaturas na área afetada pelo disparo. Se você acertar, os alvos sofrem 2d4 pontos de dano. Se errar, eles sofrem metade desse dano. Recarregar o bacamarte exige uma ação padrão. O bacamarte está disponível apenas com autorização do mestre.

Baioneta: essa lâmina simples pode ser acoplada na extremidade de uma arma de disparo. Uma arma equipada com

uma baioneta pode ser usada como uma arma de combate corpo-a-corpo, com as mesmas estatísticas de uma adaga para armas de uma mão, e de uma lança para armas de duas mãos.

Pistola de bolso: esta versão em miniatura da pistola normal causa menos dano, mas pode ser facilmente escondida (fornecendo +4 em testes de Ladinagem para escondê-la). A pistola de bolso também pode ser acoplada a um mecanismo com mola, que fica preso ao antebraço. Quando ativado, o mecanismo ejeta a pistola para a mão do usuário. Nessa configuração, a pistola de bolso pode ser sacada como uma ação livre. Se você sacar a pistola de bolso e, na mesma rodada, usá-la para atacar, o oponente fica desprevenido contra esse ataque (mas este truque só funciona uma vez por combate). O mecanismo com mola custa 50 TO. Recarregar a pistola de bolso é uma ação padrão. A pistola de bolso está disponível apenas com autorização do mestre.

Pistola dragão: essa arma de uma mão se assemelha a uma versão em miniatura do bacamarte. A pistola dragão dispara bilhas de chumbo em um cone de 4,5m. Faça um único ataque de toque à distância contra todas as criaturas na área do disparo. Se você acertar, os alvos sofrem 1d6 pontos de dano. Se errar, eles sofrem metade desse dano. Recarregar o a pistola dragão exige uma ação padrão. A pistola dragão está disponível apenas com autorização do mestre.

Revolver pimenteiro "**Pepperbox**": esta é uma raríssima arma de fogo cujo design passou pelas mãos de vários mestres armeiros, mas poucos foram realmente capazes de fabricá-la. Ela consiste numa pistola de 6 canos alinhados em torno de um eixo central, onde cada cano comporta uma carga de pólvora e balas, que podem ser disparados individualmente. A pepperbox pode ser disparada 6 vezes antes de precisar ser recarregada como uma ação completa. Além do talento Arma Exótica, exige treinamento em Conhecimento (engenharia). Personagens sem esta perícia que tentem usar a arma sofrem –4 de penalidade, como se não soubessem utilizá-la. A pepperbox está disponível apenas com autorização do mestre.

Rifle de longo alcance: uma das mais avançadas armas de fogo. Boatos dizem que foi projetada por um nobre da cidade amaldiçoada de Whitestone, durante um delírio febril, e que ninguém jamais conseguiu reproduzir seu design. O rifle de longo alcance é uma gigantesca arma com quase 2m de comprimento e pesa aproximadamente 12kg. Ela é equipada com uma mira telescópica e possui poder de fogo suficiente para atingir com precisão alvos a até 90m de distância. Sua munição de grosso calibre provoca danos devastadores, muitas vezes amputando membros da vítima. O recuo desta arma é tão forte que um atirador descuidado corre o risco de ser jogado ao chão depois de um disparo. O rifle de longo alcance deve ser recarregado depois de cada tiro, o que exige uma ação padrão. Usar esta arma requer o talento Usar Arma Exótica, além de treinamento em Conhecimento (engenharia). Personagens sem esta perícia que tentem usar a arma sofrem –4 de penalidade, como se não soubessem utilizá-la. O rifle de longo alcance está disponível apenas com autorização do mestre.

Nova Regra: Falha de Disparo

Armas de fogo são conhecidas por sua letalidade e precisão, principalmente nas mãos de um pistoleiro experiente. No entanto, esses dispositivos também ganharam certa fama por não funcionarem adequadamente nas situações mais inesperadas, quase sempre deixando seus portadores em maus lençóis.

Uma carga extra de pólvora na câmara, uma obstrução no cano, uma munição deteriorada ou algum mecanismo oxidado, são alguns exemplos de situações onde uma falha de disparo pode acontecer. Uma falha disparo ocorre quando, devido a algum tipo de mau funcionamento, uma arma de fogo não dispara propriamente. Quanto mais complexa é a arma, maior é o risco de uma falha de disparo. Independente de suas causas, uma falha de disparo quase sempre resulta em danos a arma de fogo.

Sempre que a arma de fogo é disparada de modo que exija uma jogada de ataque, se o resultado do dado for igual ou menor ao valor de falha de disparo da arma, o ataque erra e arma fica emperrada. Uma arma de fogo emperrada não pode ser usada para ataques novamente até que um teste bem-sucedido de **Ofício (armeiro) (CD = 8 x valor de falha de disparo da arma)** seja realizado para reparar e limpar a arma. Reparar a arma desta forma requer uma ação padrão e, em caso de falha, a arma é considerada quebrada. Uma arma quebrada deve ser consertada fora de combate com 1 dia de trabalho e por um quinto de seu preço normal em TO (ou outro valor e período de tempo, de acordo com o mestre). Armas de fogo quebradas não podem ser usadas.

Essa é uma regra opcional que adiciona um pouco de risco - e por consequência mais emoção - no uso de armas de fogo. Se você decidir não usá-la, ignore as proezas do pistoleiro Reparo Rápido, Contenção de Danos, o incremento na falha de disparo da proeza Tiro Violento e o bônus no teste de Ofício (armeiro) da habilidade Treinamento Avançado.

Armas Simples	Preço	Dano	Crítico	Falha de Disparo	Distância	Peso	Tipo
Corpo-a-Corpo — Leves							
Baioneta	4 TO	1d4/1d6	x2	–	–	0,5kg	Perfuração

Armas Exóticas	Preço	Dano	Crítico	Falha de Disparo	Distância	Peso	Tipo
Ataque à Distância							
Bacamarte	500 TO	2d4	X3	3	6m	5kg	Perfuração
Munição de Bacamarte (10)	30 TO	–	–	–	–	500g	–
Bazuca	1.000 TO	10d8	X3	3	15m	7kg	Fogo e Esmagamento
Munição de Bazuca (1)	100 TO	–	–	–	–	1kg	–
Canhão	2.000 TO	5d12	X3	3	60m	200kg	Esmagamento
Munição de canhão (10)	50 TO	–	–	–	–	5kg	–
Canhão portátil	600 TO	3d12	X3	3	20m	20kg	Esmagamento
Munição de canhão portátil (10)	200 TO	–	–	–	–	500g	–
Mosquete	500 TO	2d8	19-20x3	2	45m	5kg	Perfuração
Mosquete de rolete	5.000 TO	2d10	X2	3	30m	50kg	Perfuração
Mosquetão	1.000 TO	2d10	19-20x3	3	30m	5,5kg	Perfuração
Munição de mosquete (10)	50 TO	–	–	–	–	1kg	–
Pistola	250 TO	2d6	19-20x3	1	15m	1,5kg	Perfuração
Pistola de bolso	150 TO	1d6	19-20x3	1	6m	1kg	Perfuração
Pistola dragão	250 TO	1d6	x3	2	4,5m	2kg	Perfuração
Pistola de tambor	1.000 TO	2d6	19-20x3	2	15m	2kg	Perfuração
Revolver pimenteiro “Pepperbox”	1.450 TO	2d6	19-20x3	2	18m	2kg	Perfuração
Munição de pistola (10)	35 TO	–	–	–	–	1kg	–
Rifle de longo alcance	1.700 TO	3d8	19-20x3	3	90m	12kg	Perfuração
Munição de rifle (10)	50 TO	–	–	–	–	2kg	–

Pistola de Bolso

Pistola Dragão

Bacamarte

Pepperbox

Rifle de Longo Alcance

Cartuchos Alquímicos

Cartuchos alquímicos são um tipo especial de munição para armas de fogo. Um cartucho alquímico típico consiste num projétil fixado a um pacote de papel ou tecido que contem pólvora. Muitas vezes cartuchos alquímicos são misturados com outros materiais exóticos para produzir efeitos diversos. Existem vários tipos de cartuchos alquímicos, dos quais o mais simples é o cartucho de papel – uma mistura básica de pólvora, bilhas ou balas.

Cartuchos alquímicos tornam mais fácil recarregar uma arma de fogo, reduzindo o tempo de recarga em uma categoria (ação completa vira padrão, padrão vira de movimento, e de movimento vira livre), mas, devido a sua precariedade, tornam os disparos mais perigosos. O valor de falha de disparo de uma arma atirando um cartucho alquímico aumenta como descrito abaixo.

Cartucho bafo de dragão: esse cartucho contem compostos alquímicos inflameis. Uma criatura atingia por esse projétil sofre 1d6 pontos de dano (além do dano normal da arma) e deve ser bem-sucedida em um teste de Reflexos CD 15 ou pegará fogo. Uma criatura pegando fogo sofre 1d6 pontos de dano por rodada até as chamas serem apagadas, o que exige uma ação completa. Usar o cartucho bafo de dragão aumenta o valor de falha de disparo da arma em 1.

Cartucho sinalizador: quando disparado de uma arma de fogo esse projétil produz um brilho intenso, capaz de cegar criaturas por alguns segundos. O cartucho sinalizador só pode ser carregado em um bacamarte ou pistola dragão. Criaturas na área de efeito do disparo devem ser bem-sucedidas em um teste de Fortitude CD 15 ou ficarão cegas por 1 rodada. Se passarem no teste ficam ofuscadas por 1 rodada. Cartuchos sinalizadores também são úteis para mandar sinais de socorro, sendo facilmente avistados a grandes distâncias. Usar um o cartucho sinalizador reduz o dano da arma para 1d4, além aumentar seu valor de falha de disparo em 1.

Cartucho de sal: esse cartucho contem uma mistura de pólvora e sal grosso, usado frequentemente por caçadores de recompensa que não querem matar seus alvos. Uma arma carregada com um cartucho de sal passa a causar dano não letal, e você não sofre a penalidade de -4 para atacar dessa forma. Usar um cartucho de sal aumenta o valor de falha de disparo da arma em 1.

Cartucho de papel: essa mistura simples de pólvora, bilhas ou balas, reduz o tempo de recarga da arma de fogo em uma categoria, mas aumenta seu de valor de falha de disparo em 1.

Cartucho adesivo Esse cartucho é uma mistura de pólvora com uma resina alquimicamente tratada forte o suficiente para sobreviver a um disparo. O cartucho adesivo só pode ser carregado em um bacamarte ou pistola dragão. O dano da arma é reduzido em uma categoria, mas criaturas atingidas por ela devem ser bem-sucedidas em um teste de Reflexos CD 15 ou ficarão enredadas por 2d4 rodadas. Um cartucho adesivo aumenta o valor de falha de disparo da arma em 1.

Cartucho de Sal

Cartucho de Papel

Cartucho Sinalizador

Cartucho Adesivo

Cartucho Bafo de Dragão

Cartuchos Alquímicos	Preço	Dano	Crítico	Falha de Disparo	Distância	Peso	Tipo
Cartucho adesivo (10)	60 TO	um menor	–	+1	–	0,5kg	Perfuração
Cartucho bafo de dragão (10)	60 TO	+1d6	–	+1	–	0,5kg	Fogo
Cartucho de sal (10)	17 TO	–	–	+1	–	0,5kg	Esmagamento
Cartucho sinalizador (10)	30 TO	1d4	–	+1	–	0,5kg	Fogo
Cartucho de papel (10)	50 TO	–	–	+1	–	0,5kg	Perfuração

Open Game License

OPEN GAME LICENSE Version 1.0a

The following text is the property of Wizards of the Coast, Inc. and is Copyright 2000 Wizards of the Coast, Inc ("Wizards"). All Rights Reserved.

1. Definitions: (a)"Contributors" means the copyright and/ or trademark owners who have contributed Open Game Content; (b)"Derivative Material" means copyrighted material including derivative works and translations (including into other computer languages),potation, modification, correction, addition, extension, upgrade, improvement, compilation, abridgment or other form in which an existing work may be recast, transformed or adapted; (c) "Distribute" means to reproduce, license, rent, lease, sell, broadcast, publicly display, transmit or otherwise distribute; (d)"Open Game Content" means the game mechanic and includes the methods, procedures, processes and routines to the extent such content does not embody the Product Identity and is an enhancement over the prior art and any additional content clearly identified as Open Game Content by the Contributor, and means any work covered by this License, including translations and derivative works under copyright law, but specifically excludes Product Identity. (e) "Product Identity" means product and product line names, logos and identifying marks including trade dress; artifacts; creatures characters; stories, storylines, plots, thematic elements, dialogue, incidents, language, artwork, symbols, designs, depictions, likenesses, formats, poses, concepts, themes and graphic, photographic and other visual or audio representations; names and descriptions of characters, spells, enchantments, personalities, teams, personas, likenesses and special abilities; places, locations, environments, creatures, equipment, magical or supernatural abilities or effects, logos, symbols, or graphic designs; and any other trademark or registered trademark clearly identified as Product identity by the owner of the Product Identity, and which specifically excludes the Open Game Content; (f) "Trademark" means the logos, names, mark, sign, motto, designs that are used by a Contributor to identify itself or its products or the associated products contributed to the Open Game License by the Contributor (g) "Use", "Used" or "Using" means to use, Distribute, copy, edit, format, modify, translate and otherwise create Derivative Material of Open Game Content. (h) "You" or "Your" means the licensee in terms of this agreement.

2. The License: This License applies to any Open Game Content that contains a notice indicating that the Open Game Content may only be Used under and in terms of this License. You must affix such a notice to any Open Game Content that you Use. No terms may be added to or subtracted from this License except as described by the License itself. No other terms or conditions may be applied to any Open Game Content distributed using this License.

3. Offer and Acceptance: By Using the Open Game Content You indicate Your acceptance of the terms of this License.

4. Grant and Consideration: In consideration for agreeing to use this License, the Contributors grant You a perpetual, worldwide, royalty-free, non-exclusive license with the exact terms of this License to Use, the Open Game Content.

5. Representation of Authority to Contribute: If You are contributing original material as Open Game Content, You represent that Your Contributions are Your original creation and/or You have sufficient rights to grant the rights conveyed by this License.

6. Notice of License Copyright: You must update the COPYRIGHT NOTICE portion of this License to include the exact text of the COPYRIGHT NOTICE of any Open Game Content You are copying, modifying or distributing, and You must add the title, the copyright date, and the copyright holder's name to the COPYRIGHT NOTICE of any original Open Game Content you Distribute.

7. Use of Product Identity: You agree not to Use any Product Identity, including as an indication as to compatibility, except as expressly licensed in another, independent Agreement with the owner of each element of that Product Identity. You agree not to indicate compatibility or co-adaptability with any Trademark or Registered Trademark in conjunction with a work containing Open Game Content except as expressly licensed in another, independent Agreement with the owner of such Trademark or Registered Trademark. The use of any Product Identity in Open Game Content does not constitute a challenge to the ownership of that Product Identity. The owner of any Product Identity used in Open Game Content shall retain all rights, title and interest in and to that Product Identity.

8. Identification: If you distribute Open Game Content You must clearly indicate which portions of the work that you are distributing are Open Game Content.

9. Updating the License: Wizards or its designated Agents may publish updated versions of this License. You may use any authorized version of this License to copy, modify and distribute any Open Game Content originally distributed under any version of this License.

10. Copy of this License: You MUST include a copy of this License with every copy of the Open Game Content You Distribute.

11. Use of Contributor Credits: You may not market or advertise the Open Game Content using the name of any Contributor unless You have written permission from the Contributor to do so.

12. Inability to Comply: If it is impossible for You to comply with any of the terms of this License with respect to some or all of the Open Game Content due to statute, judicial order, or governmental regulation then You may not Use any Open Game Material so affected.

13. Termination: This License will terminate automatically if You fail to comply with all terms herein and fail to cure such breach within 30 days of becoming aware of the breach. All sublicenses shall survive the termination of this License.

14. Reformation: If any provision of this License is held to be unenforceable, such provision shall be reformed only to the extent necessary to make it enforceable.

15. COPYRIGHT NOTICE

Open Game License v 1.0, Copyright 2000, Wizards of the Coast, Inc. **Tormenta RPG**, Copyright 2010, Jambô Editora.